

디지털 애니메이션 트레일러의 스토리텔링 구조 분석

- 픽사 애니메이션 사례를 통해

Analysis of the Storytelling Structure of Digital Animation Trailers - Focus on PIXAR's Animation Trailers

장태권, Taekwon Jang*, 안신현, Shinhyun Ahn**, 전봉관, Bong-gwan Jun***

*, **한국과학기술원 문화기술대학원, ***한국과학기술원 인문사회과학부

요약 트레일러는 2분 내외의 짧은 시간 동안 관객에게 영화의 장점을 소개하여 영화를 소비하게 하는 일종의 영화 광고이다. 인터넷 보급과 스트리밍 기술의 발달은 비교적 용량이 작은 트레일러의 소비를 확산시켰다. 전에 비해 관객이 트레일러를 접하게 되는 경우가 많아지고 있으며, 이로 인해 트레일러 또한 작품 흥행에 영향을 끼치는 중요한 요소로 인식되고 있다. 이에 본 연구에서는 트레일러에 대한 수요 증가와 마케팅에서의 중요성 증가에 맞춰 사례 연구를 통해 효과적인 트레일러 스토리텔링 구조에 대해 분석하였다. 먼저, 영화의 메타정보, 캐릭터, 배경, 사건, 분위기, 기술력 등의 애니메이션 스토리텔링의 주요 요소를 도출하고 몬스터 주식회사(Monster Inc., 2001), 니모를 찾아서(Finding Nemo, 2003), 인크레더블(The Incredibles, 2004) 등 픽사 애니메이션 3가지 사례에서 이들 요소가 등장하는 시점과 비중을 분석함으로써 스토리텔링의 전체적인 구조를 파악하는 사례 연구를 수행하였다.

핵심어: 스토리텔링, 디지털 애니메이션, 트레일러

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

트레일러는 2분 내외의 짧은 시간 동안 관객에게 영화의 장점을 소개하여 영화를 소비하게 하는 일종의 영화 광고이다. 트레일러의 형식은 제작사와 배급사의 로고, 내레이션, 음악, 영화에 출연하는 주요 스타 배우나 감독, 제작진 등을 보여주는 캐스트 런(Cast Run), 이외 출연하는 배우와 제작진의 이름을 보여주는 빌링 블록(Billing Block), 영화 제목 등으로 구성된다. 트레일러의 내용은 대체로 다음과 같이 구성되는데, 우선 초반에는 주요 캐릭터를 소개하고 이어서 예고 없이 위급한 사건의 발생을 보여준다. 트레일러는 짧은 시간 동안 영화의 많은 것을 보여줘야 하기 때문에 내레이션을 사용하는 것이 일반적이지만 내레이터가 영화의 주요한 사건의 전모를 요약하여 들려준다. 이어서 주인공과 악당 그리고 주변인물 간의 대결 구도가 제시되고 관객의 시각과 청각 또는 감성을 자극하는 영상과 음악·음향으로 마무리 짓는다. 액션 영화의 관객의 눈을 사로잡는 폭파신이나 로맨스 영화의 진실한 사랑의 암시 등이 이에 해당하며 화려한 음악과 함께 이미지의 몽타주 형식으로 제시되기도 한다.

인터넷 보급과 스트리밍 기술의 발달은 비교적 용량이 작

은 트레일러의 소비를 확산시켰다. 전에 비해 관객이 트레일러를 접하게 되는 경우가 많아지고 있으며, 이로 인해 트레일러 또한 작품 흥행에 영향을 미치는 중요한 요소로 인식되고 있다.

잘 만든 트레일러는 관객의 호기심을 자극하고, 작품에 대한 기대감을 갖게 하여 관객을 극장으로 끌어오는 역할을 한다. 물론, 좋은 트레일러가 좋은 영화를 약속하는 것은 아니다. 그러나 관객에게 어필하지 못하는 지루한 트레일러는 영화의 장점을 관객에게 보일 기회조차 박탈할 수 있다. 기술이 발달하고 관객에 대한 트레일러의 노출이 증가하면서 영화 마케팅의 중요한 요소로서 관객에게 어필할 수 있는 효과적인 트레일러를 만드는 일에 더욱 관심을 가져야 할 시점이 온 것이다.

한편 영화의 소재와 형식이 다양한 만큼 트레일러의 소재와 형식도 실로 다양하다. 저음의 내레이션을 통해 진지한 내용을 전달하기도 하고, 귀여운 주인공들의 합창으로 즐겁고 유쾌하며 떠들썩한 분위기를 연출하기도 한다. 이런 다양성은 대체적으로, 스릴러, 공포, 유머, 드라마 등의 전체 분위기를 고려해 봤을 때, 영화의 장르에 기인하기도 한다. 실제로 매년 잘 만든 트레일러를 선정하여 시상하는 골든 트

레일러 닷컴¹⁾에서도 장르별로 수상 작품을 선정하고 있다.

└ 본 연구에서는 트레일러에 대한 수요 증가와 마케팅에서의 중요성 증가에 맞춰 사례 연구를 통해 효과적인 트레일러의 스토리 구조를 분석하였는데, 그 중에서도 디지털 애니메이션 가족 영화의 트레일러를 사례로 삼았다. 많은 영화의 형식적, 내용적 장르 중에서 디지털 애니메이션 가족 영화를 선택한 이유는 다음과 같다.

첫째, 갈등과 대립 상황이 단순하여 트레일러 스토리 구조 분석의 시작점으로 적합하다. 둘째, 스토리 표현 방법이 직관적이다. 셋째, 최신 장르이면서도 다른 장르에서 사용되어 왔던 관습적인 트레일러 스토리텔링 공식이 적용되어 있을 것이라 예상했다. 넷째, 디지털 애니메이션 산업은 기술력과 창의력이 중요한 요인으로 작용하는 위험성이 높은 산업인 동시에 고부가가치 산업으로서 미국 제작사의 독보적인 선점 가운데에서도 세계 시장이 점점 커지고 있다.

1.2 연구 방법

본 연구를 위해서 디지털 애니메이션 트레일러 스토리텔링의 구조를 분석하기 위해 트레일러 스토리텔링의 주요 요소를 도출하고 3가지 사례에 이를 적용함으로써 스토리텔링의 전체적인 구조를 파악하는 사례 연구를 수행하였다.

2. 디지털 애니메이션 트레일러 스토리텔링 요소

2.1 디지털 애니메이션 트레일러의 특징

디지털 애니메이션은 픽사와 디즈니의 <토이스토리>(1995)가 성공하면서 하나의 주요 장르로 자리 잡기 시작했다. 디지털 기술만으로 극장용 영화를 만들어낼 수 있다는 가능성을 보여준과 동시에 디지털 애니메이션의 스토리 공식을 제시한 작품이기도 하였다. 디지털 기술은 표현의 소재를 확장시키고 좀 더 풍부한 표현을 가능하게 했는데, <토이스토리> 이후로도 <벅스 라이프>(1998), <슈렉>(2001), <니모를 찾아서>(2003), <인크레더블>(2004) 등 디지털 기술의 장점을 잘 살린 애니메이션 작품들이 비평적으로 또 대중적으로 성공하고 있다.

디지털 애니메이션 또한 실사 영화와 같이 SF, 성인 코미디, 로맨스 등의 다양한 세부 장르를 갖고 있다. 그러나 그 중에서도 기발한 상상이나 아이디어를 소재로 따뜻한 유머와 유티, 휴머니즘을 적절히 조합한 가족 애니메이션이 연령과 인종을 망라하는 폭넓은 대중에게 열렬한 지지를 받고 있다.

가족 애니메이션의 트레일러는 이러한 영화의 특징을 고

1) 골든 트레일러 닷컴, <http://www.goldentrailer.com>

스란히 지니고 있다. 우선 다양한 연령의 관객들을 대상으로 한다. 둘째, 인간이나 이미 존재하는 동식물뿐만 아니라 새로운 상상력의 생물체, 심지어 비생물까지 캐릭터로 등장한다. 셋째, 대체적으로 분위기가 밝으며 웃음을 짓게 하는 유머와 유티가 필수적이다. 마지막으로 탁월한 기술력을 홍보하는 부분이 있다. 이는 디지털 표현 기술이 나날이 발달해감에 따라 정교한 묘사와 모션, 조명, 음향 등이 관객에게 어필하는 중요한 요소로 작용하기 때문이다. 실제로 픽사 애니메이션 스튜디오(PIXAR Animation Studios)의 경우 매 작품을 제작할 때마다 컴퓨터 그래픽스 분야에도 큰 공헌을 할 만한 놀라운 기술들을 개발해냈다.

이러한 디지털 애니메이션 트레일러의 특징을 기반으로 디지털 애니메이션 트레일러 스토리텔링의 주요 요소를 도출해 보았다.

2.2 디지털 애니메이션 트레일러 스토리텔링 요소

트레일러는 영화에 종속되는 것임에도 불구하고 그 자체로 완결된 스토리 구조와 작품성을 갖는다. 따라서 영화에서와 마찬가지로 트레일러를 제작할 때에도 스토리를 효과적으로 전달하기 위해서는 효과적인 스토리텔링 기법을 필요로 한다. 그러나 트레일러의 스토리는 단지 영화의 내러티브만을 포함하지 않는다. 트레일러에서의 스토리는 바로 영화에 관한 모든 것이다.

표 1. 디지털 애니메이션 트레일러의 스토리텔링 요소

스토리텔링 요소	내용
영화의 메타정보	제목, 개봉일, 제작사, 배급사 등의 정보
캐릭터	신체적 특징(외양), 정신적 특징, 사회적 역할, 스토리 구조상 역할 제시
배경	영화가 표현하는 가상 세계의 시대, 공간에 대한 설명
사건	사건 전개와 위기 및 주요 갈등 제시
분위기	순수한 유머와 사회 풍자, 유티, 휴머니즘
기술력	디지털 표현 기술은 관객의 관심을 끄는 주요 요인

2.2.1 영화의 메타정보

트레일러의 가장 큰 역할은 본 영화의 광고이다. 일반적인 광고에서처럼 트레일러 또한 상품으로서의 영화 정보를 제공하여야 한다. 영화의 제목, 개봉일, 제작사와 배급사 등이 여기에 포함되는데, 유명 제작사의 경우 'OOO를 만든 OOO 스튜디오'의 형식으로 이전 작품의 명성을 영화의 홍보에 이용하기도 한다. 스타 배우나 감독을 기용한 경우, 스타의 이름이나 감독의 이름도 여기에 포함된다. 이러한 영화의 메타정보는 트레일러 사이사이에 삽입된 자막을 통해 텔링되며 내레이션을 동반하기도 한다. 이러한 자막은 트레일러

의 전체적인 구성이나 분위기, 리듬에 맞춰 적당한 곳에 삽입되어야 한다. 디지털 애니메이션의 경우에는 좀 더 경쾌하고 자연스럽게 트레일러에 스며들 수 있다.



그림 1. 픽사의 <몬스터 주식회사>(2001)의 메타정보

2.2.2 캐릭터

영화 내러티브 구성의 3요소 중 하나인 캐릭터에 대한 설명도 트레일러에 포함된다. 특히 디지털 애니메이션의 경우에는 캐릭터가 대중에게 얼마나 어필하느냐가 영화의 성공을 크게 좌우하기 때문에 짧은 트레일러를 통해 주요 캐릭터들의 모든 매력을 제시해주는 것이 중요하다. 캐릭터를 나타내는 요소는 다시 네 가지로 나뉘는데 첫째, 신체적 특징이 있다. 캐릭터의 외양은 관객의 눈을 사로잡는 첫 번째 요소이다. 특히 상상력에 의해 창조된 캐릭터의 경우 외모, 표정, 행위 등의 주요 특징이 트레일러에 제시된다. 두 번째 요소는 정신적 특징이다. 캐릭터가 어떤 성격을 가졌는지, 약한 인물인지 선한 인물인지를 드러내야 관객이 인물 간 대립 구도를 알 수 있을뿐더러 캐릭터의 성격 또한 캐릭터의 매력으로 작용한다. 세 번째 요소는 영화 내에서의 사회적 역할이다. 캐릭터가 영화에 제시된 세계에서, 더 자세히는 가정에서, 직장에서, 사회에서 어떤 역할과 지위를 차지하는가는 스토리의 기본 정보이다. 마지막으로 스토리 구조상의 역할이 있다. 영화의 주인공인지, 주인공을 돕는 조력자인지, 주인공에 맞서는 악당인지 등도 드러난다.

2.2.3 배경

사건이 벌어지는 시대·공간적 배경도 트레일러에 제시된다. 디지털 애니메이션의 경우에는 가상의 세계를 배경으로 하는 작품들이 대부분이기 때문에 영화에서 제시하는 새로운 세계에 대한 관객의 이해를 높이기 위한 설명이 필요하다.

2.2.4 사건

사건은 영화의 스토리를 끌고 가는 가장 중요한 요소이다. 트레일러는 사건의 힌트를 주면서도 동시에 영화의 내용을 누설하지 말아야 하는데 관객의 흥미를 끌 수 있는 최소한의 사건 정보를 제시하는 것이 좋다. 이를 위해 사건의 전개와 주요 갈등을 암시하거나 제시하고 몇몇 위기를 보여주는 것에 그치며 갈등과 위기를 어떻게 해결하고 모면하는지는 노출하지 않는다.

2.2.5 분위기

영화가 추구하는 전체적인 분위기도 트레일러에서 드러난다. 이는 특히 영화의 장르에 따라 달라지는데 범주를 다른 수사물이나 스릴러, 공포영화, 코미디 영화, 로맨스 영화, 휴먼 드라마 등에 따라 트레일러 전반의 분위기도 달라진다. 가족 애니메이션의 경우에는 순수한 유머나 사회를 풍자하거나 비꼬는 위트, 휴머니즘 등이 주요 분위기로 작용한다.

2.2.6 기술력

여섯 번째 요소는 특히 디지털 표현 기술이 부각되는 블록버스터에서 두드러지는데 디지털 표현 기술로써 제작되는 디지털 애니메이션의 경우에도 관객들을 끌어당기는 주요한 요소이다. 캐릭터의 외양이나 표정 등을 얼마나 실감나게 표현하였는지, 모션이 얼마나 자연스러운지, 불규칙하고 예측하기 어려운 자연 현상, 예를 들어 물의 흐름이나 머리카락, 털의 움직임, 불, 먼지 등을 얼마나 사실적으로 표현했는지를 트레일러를 통해 관객에게 홍보한다. 또한 실감나고 사실적인 음향 등도 여기에 포함된다.

EC	씬 구분	컷 구분	NO	원본 위치	대사와 자막	사운드
37	본격 인터뷰씬	다이나마이가 하늘로 날아올라	6_1	1부-43분 43초	(인크) 세상을 몇번을 구하든 상관없어요	배경음악#3

그림 2. <인크레더블> 트레일러의 씬(scene) 분석

scene (sequence)	cut (scene)	음악	대사	나레이션 및 자막	인물				배경	사건	장르 (분위기, 톤)	기술력
					신체적 특징	정신적 특징	사회적 역할	스토리역할				
#10, 일라스티컬 비밀 슈트 데모	이동 의자								비밀리에 존재하는 기지			
	일라스티컬 옷											
	과장된 슈트		에, "최대한 늘어나지만 변형되지는 않아"		일라스티컬	특수복장 디자이너	조력자				유머	변형 표현
	새로운 기능		에, "물체막 가능해 새로운 기능이지, 달릴"		에드나모드						유머	
방향급전환												

그림 3. <인크레더블> 트레일러의 스토리텔링 요소 분석

3. 사례 연구

3.1 분석 방법

연구의 목적은 애니메이션 트레일러의 스토리텔링 구조를 도출하는 것이다. 이것은 스토리의 내용과 구조적인 면을 파악하고, 시각, 청각적으로 관객에게 어떻게 전달되고 있는가를 분석하는 과정이라고 할 수 있다.

이를 위해 먼저, 작품별로 트레일러의 시퀀스(sequence)/씬(scene) 또는 썬(scene)/컷(cut)을 분석했다. 각 썬이나 컷의 재생 시각을 기록하고, 대사와 자막, 사운드 및 원본 애니메이션에서의 위치를 기록했다. 예를 들어, <인크레더블> 트레일러의 37번 프레임의 분석 내용은 [그림 2]와 같다.

이렇게 전체 트레일러의 구조를 분석한 다음, [그림 3]과 같이 각 프레임이 스토리텔링 요소 중 어떠한 것들을 나타내고 있는지 분석하고 그 의미를 적었다.

또한 전체 트레일러에서 스토리텔링 요소에 해당하는 부분은 2단계의 음영표시로 요소의 두드러짐을 구분해서 나타냈다. 이런 시각화를 통해 트레일러의 시작부터 끝까지 각 부분별로 어떤 스토리텔링 요소가 주로 포함되어 있는지 쉽게 파악할 수 있기 때문이다.

최종적으로, 이를 바탕으로 작품별로 어떤 스토리텔링 구조를 갖고 있는지 시각화했다. 가로는 시간을 축으로 하고, 세로는 각 스토리텔링 요소로 해서, 시간에 따라 각 요소들의 출현과 두드러짐을 그림으로 나타냈다.

연구 사례로 선정된 작품은, <몬스터 주식회사>¹⁾(2001), <니모를 찾아서>²⁾(2003), <인크레더블>³⁾(2004)로 모두 픽사 애니메이션 스튜디오 작품이다. 이들 작품을 선택한 이유는 다음과 같다.

첫 번째, 흥행에도 성공하고, 비평가들에게도 좋은 평을 받은 작품을 선정하기로 했다. 이런 작품들이 스토리텔링의 완성품으로서 가치를 지니며, 트레일러 또한 완성도가 높을 가능성이 있다고 판단했기 때문이다. 선정된 작품들은 흥행에서의 성공뿐만 아니라 세계 유수의 영화제에 노미네이트 되어 수상도 했으며, IMDb⁴⁾와 같은 영화 전문 사이트의 비평가들로 부터도 높은 점수를 받았다.

두 번째, 창의적이고 개성이 넘치는 스토리를 가지는 작품을 선정하기로 했다. 지나치게 고전적인 스토리의 작품이

1) <몬스터 주식회사> 주 트레일러, http://www.pixar.com/featurefilms/inc/theater/trailer_480.html

2) <니모를 찾아서> 트레일러 I, http://www.pixar.com/featurefilms/nemo/theater/trailer_I_480.html

3) <인크레더블> 트레일러 #1, http://www.pixar.com/theater/trailers/incredibles/ttrailer_480.html

4) IMDb(The Internet Movie Database), <http://www.imdb.com>

나, 패러디를 위주로 하는 작품보다는 창의적 스토리와 독창적인 텔링 방식을 가진 작품을 선택한 것이다. 이들 작품의 본래 가치 있는 스토리가 트레일러에도 잘 드러나 있을 거라는 예상 때문이기도 하다. 실제로 <인크레더블>의 경우 2005년 애니메이션/가족 영화 부문 골든 트레일러 상을 수상하기도 하였다.

세 번째, 최신 작품들 중에서 선정했다. <토이스토리>를 시작으로 한, 애니메이션의 상업적 성공에 의해 디지털 애니메이션 장르가 여타 다른 영화 장르와 대등한 수준의 위상을 갖게 되었다. 특히, 최근 애니메이션들은 비슷한 시기에 개봉하는 기타 영화 장르의 작품들과의 마케팅 경쟁을 피하기 힘들어, 관객의 관심을 유도하여 영화를 보러오게끔 트레일러의 완성도에도 많은 노력을 들였을 가능성이 크다고 생각했다.

3.2 사례 연구

3.2.1 몬스터 주식회사(Monsters, Inc., 2001)

몬스터 주식회사는 아이들의 비명 소리를 동력원으로 삼는 몬스터 세계라는 기상천외한 설정으로부터 출발하는 애니메이션이다. 몬스터들은 늦은 밤 옷장 문을 열고 들어가 아이들의 비명 소리를 수집하는데 이 에너지 회사가 바로 몬스터 주식회사이다. 아이들이 몬스터를 두려워하는 만큼 몬스터도 아이들을 두려워하는데 그건 아이들에 대한 노력이 몬스터들에 치명적이기 때문이다. 주인공 설리와 와조스키의 실수로 몬스터 세계로 들어온 부우라는 여자 아이, 이것이 이 영화를 이끌어가는 주요 갈등이다. 신기하게 생긴 각종 몬스터들과 새로운 세계, 명료하고 흡인력 있는 갈등까지 디지털 애니메이션의 주요 장점을 고루 갖춘 작품이다. 이러한 영화의 특징은 트레일러에서도 그대로 나타나고 있다.

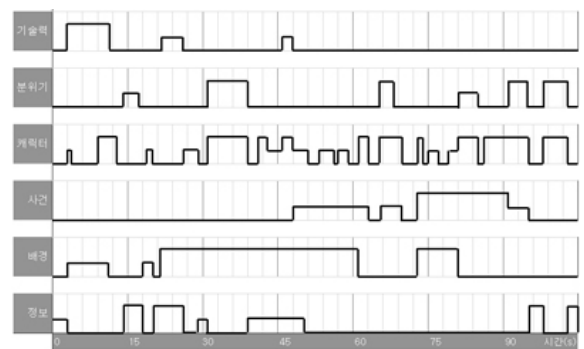


그림 4. <몬스터 주식회사> 트레일러의 스토리텔링 구조

[그림 4]는 <몬스터 주식회사> 트레일러의 스토리텔링 구조를 시각화 한 것이다. 트레일러는 초반 약 10초 동안 영화의 배경을 대략적으로 보여줌으로써 시작한다. 이때 주

인공 설리의 실제와 같은 털의 움직임, 공장 밖에서 들어오는 햇빛 등의 기술적 탁월함을 함께 보여준다. 독특한 설정과 놀라운 기술로써 트레일러를 보는 관객들의 눈을 끌어당기는 것이다. 아울러 주요 캐릭터의 외양 등의 신체적 특징도 제시된다.

이어서 제작사와 배급사, 개봉일 등의 메타정보를 보여주는데(그림 4에서의 15~27초) 이를 전환점으로 하여 트레일러의 스토리텔링 요소도 변화한다. 우선 초반부에 대략적으로 보여줬던 영화의 배경에 대한 좀 더 자세한 설명이 이어진다. 영화의 주요 캐릭터들에 대한 소개도 이루어지는데 초반부가 주로 캐릭터들의 신체적 특징에 관한 내용으로 이루어졌다면, 이 시점에서는 캐릭터의 사회적 역할과 더불어 성격 등의 정신적 특징이 나타난다. 주인공이나 조력자이나 적대자이나 등의 스토리 역할에 대한 암시도 드러낸다. 특히 유머러스한 캐릭터를 부각함으로써 관객의 주의를 끄는 동시에 유쾌한 영화의 전반적인 분위기를 보여주기도 한다. 이때 배경이나 캐릭터에 대한 설명을 돕기 위해 내레이션과 자막 등이 삽입된다. 짧은 시간 동안 영상과 대사, 음악 등으로만 모든 것을 표현하기 어렵기 때문이다. 이때 삽입된 자막은 다시 트레일러의 스토리텔링을 일단락 한다(그림 2의 45초 내외).

이 이전까지가 영화의 배경과 캐릭터의 소개가 주가 되었다면 이 이후에는 영화를 이끌어가는 주요 갈등이 소개된다. <몬스터 주식회사>의 경우에는 몬스터 세계에 인간 여자 아이인 부우가 나타난 것이 그것이다. 레스토랑에 부우가 나타남으로써 몬스터 세계는 한바탕 난리가 난다. 갈등에 부딪친 주요 캐릭터들의 대처를 통해 캐릭터들의 정신적 특징이 다시 한 번 부각되고 주인공과 조력자, 적대자 등의 스토리 역할이 분명하게 구분된다. 이 와중에도 유머, 여유, 휴머니즘 등을 드러내는 장면도 잊지 않고 삽입함으로써 전체 영화의 분위기를 보여준다.

후반부의 설리와 부우의 숨바꼭질 장면은 특히 인상적이다. 몬스터 세계로의 침입자인 부우와 부우로부터 도망치던 설리가 갑자기 숨바꼭질을 하면서 친해진 모습을 보여줌으로써 관객이 지금까지 파악했다고 생각했던 갈등을 반전시킨다. 이상이다. 더는 갈등에 대한 이야기를 제시하지 않음으로써 영화 내용의 누설을 방지하고 영화에 대한 호기심을 극대화 한 상태로 트레일러를 마무리한다. 또한 이를 보고 “도대체 뭐 하는 거야?” 라고 황당해 하는 와조스키의 모습을 보면 관객은 묘한 삼각관계를 추측하기도 한다.

다시 한 번 영화 제목 자막(96초)으로 트레일러 본 내용을 마무리하고 설리와 와조스키의 뮤지컬 투맨쇼를 통해 영화가 관객에게 어필하고픈 분위기와 캐릭터의 특성, 관계 등을 결정적으로 제시한 후 개봉일과 홈페이지 자막을 보여줌으로써 트레일러가 끝이 난다.

3.2.2 니모를 찾아서(Finding Nemo, 2003)

<니모를 찾아서>는 미약한 광대 물고기가 망망대해에서 잃어버린 아들을 찾아가는 이야기이다. 새집으로 이사 온 니모의 부모는 사나운 물고기의 습격을 받아 니모만 남게 되는데, 이 니모마저 다이버에게 잡혀가서 부모인 멀린이 온 바다를 헤매며 니모를 찾고 결국은 서로 만나 집으로 돌아온다는 이야기 구조이다. 애니메이션 본 편은 전형적인 ‘영웅의 여정’의 공식을 따르면서도 여정 도중 여러 곳에서 등장하는 조력자와 악당들의 등장으로 스토리의 재미를 더하고 있다. 그리고 스토리의 배경이 되는 바다 속의 모습을 매우 사실적으로 그려낸 것도 관객에게 재미를 주고 몰입을 유도했다.

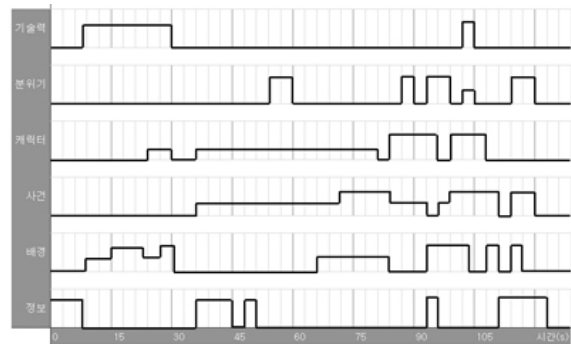


그림 5. <니모를 찾아서> 트레일러의 스토리텔링 구조

[그림 5]는 <니모를 찾아서> 트레일러의 스토리텔링 구조를 시각화 한 것이다. 영화의 첫 30초 동안은 스토리의 배경이 되는 바다 속 모습을 파도소리, 출렁이는 바닷물 소리와 함께 보여준다. 현실보다 더욱 현실적인 배경의 모습은 앞으로 일어날 이야기들이 바다 속에서 진행될 것이라는 사실 외에, 환상적인 바다의 모습으로 아름다운 영상이 펼쳐질 것이라는 기대감을 가지게 된다.

40초 부근에서 애니메이션 제작사에 대한 자막이 나오고, 그 이후에 처음으로 주인공 캐릭터가 등장하게 된다. 주인공 캐릭터의 등장 배경은 어두운 심해여서 사람들로 하여금 캐릭터의 외형과 행동에 집중하게 된다. 60초 부근에 두 캐릭터가 밝은 빛을 멍하게 쳐다보는 표정은 외형과 어울리는 해학으로 애니메이션의 전체적인 분위기를 반영한다.

이렇게 캐릭터 설명이 이뤄지는 동시에 동일한 대사 “내가 널 잡을 거야”가 여러 번에 걸쳐 반복되는데, 70초부터 8초간 대사가 반복되는 간격이 점점 좁아지면서 긴장감을 유발한다. 동시에 사건의 위기감이 조성되며, 75초 부근에서 갑자기 위기감이 최고조에 달하면서 스토리 진행의 급반전을 가져온다. 이전의 스토리가 고요하고 평화롭고 적막한 가운데 캐릭터의 외형과 행동의 일면을 보여주었다면, 75초 부근의 심해어의 등장은 애니메이션 스토리 전체 사건의 전모를 빠르게 드러내는 장면들의 전환의 역할을 하고 있다.

그리고 빠른 장면의 전환에 맞추어 배경 음악도 조용한 음악에서 비트가 빠른 음악으로 바뀌게 된다.

이후에 주인공의 대사를 통해 관객에게 주인공은 서로를 찾고 싶어 하는 주요 갈등이 존재한다는 것을 알려준다. 또한 주인공은 배경이 되는 바다의 다양한 모습을 뒤로 한 채 조력자와 갈등하는 모습을 보여주게 되는데, 이 때 조력자와 주인공의 갈등이 유머를 불러일으켜 스토리 전체 갈등이 유쾌하고, 밝은 분위기에서 진행될 것임을 알려준다. 그 다음은 조력자와 관문수호자 및 배경인물이 등장한다. 이는 대상 관객인 어린 아이들도 이해할 수 있을만한 상어, 거북이, 고래와 같은 것들이다. 관문수호자와 만나는 장면에서도 주어지는 유머는 절정의 위기마저 즐거울 수 있는 스토리의 분위기를 말해준다.

마지막으로 주인공과 조력자가 물이 반쯤 차있는 상황을 두고, 한명은 부정적으로, 다른 한명은 낙관적으로 바라보는 장면은 가장 유머러스한 부분으로, 다시 한 번 관객의 웃음을 유도하게 되며, 그 이후에 상영일을 보여주면서 트레일러가 끝나게 된다.

이 영화는 앞서도 말했듯이, 잃어버린 아들을 찾아가는 이야기이다. 제작자들은 이런 주요 갈등을 통해 상상할 수 있는 배경의 모습을 가장 강조해서 나타내게 된다. 트레일러의 전체적인 스토리텔링 구조를 살펴보면, 캐릭터와 스토리의 주요 갈등 등장 이전에도 바다 배경을 보여주고, 이후에도 각기 다른 공간에서의 스토리로 제시되는 것을 알 수 있다. 그리고 주인공과 조력자의 대사와 행동으로 캐릭터 간의 갈등이 유머로 빈번하게 제시됨으로써 아들을 찾아가는 모험의 여정이 즐겁고 낙관적인 결말이 나올 수 있을 것이라는 기대감을 줄 수 있게 되는 것이다.

결국, 제작자는 트레일러를 통해서 관객이 아름다운 배경의 모습과 즐거운 모험의 여정을 보러 극장으로 오게끔 하는 목적을 충실히 달성하고 있고, 그러면서도 주인공의 성격과 배경 등장인물들의 소개도 함께 하고 있다.

3.2.3 인크레더블(The Incredibles, 2004)

<인크레더블>의 트레일러는 경고 자막이후, 카메라가 공간을 선회하며 도시적인 이미지의 배경을 통해 기존 작품 리스트를 알려준다. 배경과 정보전달을 하나의 애니메이션으로 해결한 경우이다. 이 후 주인공 캐릭터의 인터뷰 준비 장면이 이어지는데, 실제 유명 인물의 인터뷰 과정에서 장외 현실을 메타포로 삼고 있다. 이런 캐릭터 표현은 비록 3D 애니메이션 기술로 만들어진 캐릭터이지만, 매우 인간적이고 자연스럽다는 느낌을 전달하고 있는 것이다.

사건의 진행은 영웅의 본격적인 인터뷰 장면으로 미뤄진다. 이번에는 대사를 통해 슈퍼 히어로의 고충이 실제로 존

재하며, 주인공 히어로는 관객에게 자신의 힘의 처지와 속내를 털어내는 행동을 보여준다.

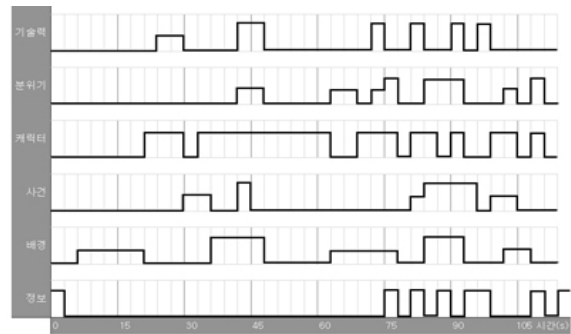


그림 6. <인크레더블> 트레일러의 스토리텔링 구조

이후에도, 영웅의 조력자인 보조 영웅 2명의 인터뷰가 이어지게 되는데, 여자 영웅의 경우 여성 히어로의 권리를 주장하는 대사를 통해 페미니스트적인 성격을 드러내고, 사회적 가치를 문제 삼는 히어로의 내면을 드러내어 공감을 유도한다. 그리고 여자 영웅의 인터뷰와 교차 편집된 형태로 히어로의 특수한 능력을 보여주어, 내면뿐만 아니라 외형적 역할을 드러낸다. 남자 보조 영웅의 경우 내면을 드러내어 인간적인 공감을 유도하는 것은 동일하다.

핵심 영웅에 대한 소개 뒤에는 매력적인 조력자를 소개하는 부분이 이어지게 된다. 이전에 남자 보조 영웅의 대사 중, '비밀스러운 여성 히어로의 모임'을 시각화라도 되는 것처럼, 조력자는 비밀스러운 기지에 생체 인식 기술로 들어가게 되고, 그 곳에서 여자 영웅과 조력자는 대화를 통해 영웅의 특수한 능력을 관객에게 알려준다. 또한 이 부분에서 과장되게 웃감을 늘리고, 폭탄이 터져도 끄떡없는 장면은 앞선 애니메이션 기술력의 전시용이기도 하다. 영웅과 조력자의 외형과 능력, 내면에 대한 소개가 끝난 후에는 갑자기 속도가 전환되는 장면이 등장하게 되는데 이 장면이 트레일러의 진행 국면 전환용이라고 할 수 있다. 국면 전환 이전에는 핵심 영웅들의 소개와 함께 도시적인 비트의 음악이 배경을 이루었다면, 전환 이후에는 전형적인 액션 영화의 빠르고 경쾌한 배경음악이 화면을 진행시키는 역할을 한다.

액션의 분위기와 함께 폭파, 추격 장면이 화려한 몽타주를 이루면서 보이고, 이 때 지금까지 영웅의 소개로 미뤄왔던 사건의 주요 갈등이 처음으로 제시된다. 이 부분은 위기가 발발하고 사건이 절정에 도달하는 가운데, 액션과 악당, 소영웅이 짧은 시간에 제시되어, 두서없이 보일 수도 있지만, 관객으로 하여금 스토리가 어떤 식으로 존재하게 될지 풍부한 상상을 유도하는 역할은 충실히 하고 있다고 볼 수 있다.

마지막 부분에서는 개봉일과 웹사이트에 대한 정보 전달 부분이 등장하고, 마지막으로 보조 영웅의 일상적이고 해학

적인 모습을 보여주면서, 스토리의 전체적인 분위기인 액션과 더불어 일상적인 유머가 존재하는 것을 관객에 각인시키고 있다.

요약하면, <인크레더블>의 트레일러는 핵심 되는 영웅의 소개와 인간적인 내면적 성격을 드러내는데 중점을 두고 있고, 이 영웅들이 겪게 될 주요 갈등의 해소는 액션성이 강조되면서도 일상적인 유머를 지니고 있다는 것을 보여주며, 이는 실제 애니메이션의 전체적인 스토리를 통해서도 적용된다.

4. 요약 및 결론

본 논문에서는 디지털 애니메이션 시장의 발전과 더불어 그 중요성이 점차 커지고 있는 트레일러의 스토리텔링 구조를 파악하기 위해 픽사 애니메이션 스튜디오의 주요 3개 작품을 사례로 하여 그 트레일러 스토리텔링 구조를 분석하였다. 이를 위해 먼저 애니메이션 트레일러에서 드러나는 주요 스토리텔링 요소를 도출하고 트레일러의 매 시각마다 어떤 요소가 나타나는지를 시각화해봄으로써 그 전체적인 구조를 파악할 수 있었다.

각 트레일러는 자막 등의 메타정보 요소가 제시되는 시점을 기준으로 제시하는 스토리텔링 요소를 달리했는데, 초반에는 영화의 배경과 캐릭터에 대한 대략적인 설명이 이루어진다. <몬스터 주식회사>와 <니모를 찾아서>처럼 익숙하지 않은 세계를 다룬 영화의 경우에는 배경에 대한 설명이 주가 된다. <인크레더블>처럼 캐릭터의 매력을 장점으로 갖는 영화의 경우에는 이때 캐릭터의 신체적 특징뿐만 아니라 정신적 특징까지 함께 보여주고 있다. 세 영화 공히 이 부분에서 현란한 컴퓨터 그래픽스, 모션 등을 보여줌으로써 기술적인 장점도 내세우고 있다.

주요 메타정보 요소의 제시 후에는 영화의 주요 갈등이나 반복되는 위기가 주로 나타난다. <몬스터 주식회사>처럼 갈등 자체가 흥미로운 경우에는 전체적인 갈등을 점진적으로 보여주면서 긴장감을 고조시켜 관객들의 호기심을 불러일으키는 데 반해, <니모를 찾아서>나 <인크레더블>처럼 갈등 자체가 단순한 경우에는 주인공들이 겪게 되는 위기들의 영상을 빠른 씬, 컷 전환 등을 이용하여 보여줌으로써 영화의 세세한 장점과 스펙터클함을 관객들에게 호소한다.

이때 영화가 추구하는 휴머니즘, 유머 등을 간간히 보여줌으로써 영화의 분위기를 짐작케 하는데 이는 애니메이션의 내용적 장르나 대상으로 삼는 관객층에 따라 조금씩 차이를 달리한다. <몬스터 주식회사>의 경우 어린이나 부모들을 상대로 한, 캐릭터의 귀여움을 주로 나타내는 데 반해 <인크레더블>의 경우 젊은 관객층을 대상으로 하여 남녀나 부부 사이의 대립 등을 유머를 보여주는 주요 소재로 삼는

다. 영화의 이러한 분위기 요소는 갈등이나 위기가 심각해지는 가운데에도 종종 삽입됨으로써 애니메이션의 유쾌한 분위기를 유지한다.

갈등이나 위기에 대한 제시가 끝나면 짧지만 독립적인 스토리를 후반부에 집어넣어 관객에게 영화에 대한 강한 인상을 심기도 한다. <몬스터 주식회사>의 셸리와 와조스키의 뮤지컬 장면이나 <인크레더블>의 프로즌 그 아내의 흑인 리듬 강한, 가벼운 말다툼이 이에 해당한다.

마지막으로 개봉일, 영화 홈페이지 등의 메타정보를 제시함으로써 마무리된다. 이러한 전체적인 스토리텔링 구조가 그림 6, 그림 8, 그림 10에 각각 나타난다. 그림에서 보이듯이 메타정보요소를 나타내는 자막 씬을 제외하고는 한 가지 스토리텔링 요소만을 나타내는 씬은 별로 없다. 2분 내외의 짧은 시간 동안 많은 스토리를 보여주기 위해서는 여러 스토리텔링 요소를 동시에 보여주는 씬을 사용하는 것이 효과적인 것이다. 이는 각 그림에서 종적인 풍성함으로 나타난다. 또한 한 가지의 스토리텔링 요소를 제시할 경우에도 이를 연속적으로 모두 보여주고 끝나는 것이 아니라 분절적이면서도 반복적으로 구성하는 것이 관객이 트레일러의 스토리를 좀 더 풍성하게 받아들일게 한다. 즉, 종적으로 풍성케 하는 동시에 횡적으로도 단조롭지 않은 리듬감을 제시하는 것이 효과적인 트레일러 스토리텔링 방법이다.

이상으로 디지털 애니메이션 세 작품의 트레일러를 분석함으로써 그 스토리텔링의 대략적인 구조를 살펴보았다. 좋은 영화를 보장하는 절대적인 스토리 구조가 없듯이 영화 트레일러도 그 질을 보장하는 절대적인 스토리텔링 구조가 있다고 할 수는 없다. 트레일러 전체의 매끄러운 이음새나 전반적인 리듬감, 음악과 음향 등은 트레일러 제작자의 감각에 많은 부분 의지하기 때문이다. 다만 본 논문에서 분석한 결과가 효과적인 트레일러를 제작하는 시발점은 될 수 있을 것이다. 트레일러 전체의 구성을 구상하는 데뿐만 아니라 세세한 고려점도 제시하였기 때문이다.

향후 연구로는 트레일러 스토리텔링 구조를 좀 더 견고하게 도식화하는 것과 디지털 가족 애니메이션뿐만 아니라 다양한 장르의 영화 트레일러도 유사한 방법론을 이용하여 분석하는 것 등이 있다.

↓

참고문헌

- [1] <몬스터 주식회사> 주 트레일러, http://www.pixar.com/featurefilms/inc/theater/trailer_480.html
- [2] <니모를 찾아서> 트레일러 I, http://www.pixar.com/featurefilms/nemo/theater/trailer_I_480.html
- [3] <인크레더블> 트레일러 #1, http://www.pixar.com/theater/trailers/incredibles/ttrailer_480.html